

# EL NUEVO PARADIGMA MÍSTICO EN LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES

Violant Clop Aguilar  
[violantclop@gmail.com](mailto:violantclop@gmail.com)

Profesora del departamento de Periodismo  
y Ciencias de la Comunicación  
Universidad Autónoma de Barcelona, UAB  
Licenciada en Ciencias de la Información

## Resumen

---

Ante la crisis actual de los grandes proyectos éticos, políticos, sociales y económicos la necesidad de nuevos valores necesita de los medios audiovisuales como transmisores de un nuevo paradigma, donde la espiritualidad y las nuevas filosofías vitales tienen cada vez mayor presencia. Y es través de la fabulación mitológica que el cine, la producción televisiva y los videojuegos transmiten valores fundamentales.

Un análisis narrativo de éstas obras permiten ver un creciente interés por el consumo del contenido sagrado en el género de aventuras y acción. Producciones como las grandes piezas comerciales como *El Señor de los Anillos*, *Matrix*, *Avatar*, series televisivas, como *Perdidos* o *Battlestar Galáctica* y sus correspondientes videojuegos, se enmarcan en esquemas propios de las tradiciones místicas.

**Palabras clave:** Videojuego, televisión, educación y nueva conciencia, interactividad, ocio y liturgias sagradas.

## Abstract

---

In view of the current crisis of ethical, political, social and economical projects, society needs the audiovisual media in order to convey news values and paradigms. Myths are still present in cultural productions; cinema and television are full of utopian content, and also videogames are trying to transmit fundamental values of the human beings.

A narrative analyses of different films and their corresponding videogames, allow us to see a raising interest from the audience that demands sacred content in action movies, Tv productions and videogames. *Matrix*, *Lord of the Rings*, *Battlestar Galactica*, *Lost* and *Avatar* are examples of commercial successful movies where the sacred content is not only in their arguments but also in their narratives languages that are focused on the traditions of the different religions.

**Key words:** videogame, tv, education, new consciousness, interactivity, leisure and sacred liturgy

## 0. Introducción

Las estructuras políticas, económicas y sociales han ido descolocándose hasta poner al planeta en un estado de auténtica revisión, que hoy llaman crisis, pero que se espera suponga un cambio en muchos aspectos, entre ellos posiblemente de conciencia. Porque precisamente junto a esta revisión coexiste una crisis de valores fundamentales, aunque se siguen gestando grandes relatos en el sector audiovisual y literario que nos ofrecen una alternativa a la visión decadente social. El cine, las series de ficción televisiva y los videojuegos se están convirtiendo en difusores poderosos de mensaje ético, que pretenden dar respuesta a ésta necesidad latente de búsqueda de respuestas, aunque esté en el más allá. No en vano estas producciones fílmicas, llenas de elementos míticos, viajes iniciáticos y trasfondos místicos están protagonizando más que nunca las pantallas de ésta última década.

Todo ello en un contexto mundial donde miles de movimientos espirituales se muestran en todo el mundo y éste deseo de ideales se manifiestan en nuestra sociedad postindustrial y secularizada a través de nuevos cultos y nuevas liturgias entorno a lo que llamamos ocio, y por tanto impregna a los medios de comunicación. Por un lado éstos refuerzan una tendencia psicológica al escapismo, a la pasividad y al narcisismo, pero por otro se alza otra visión positiva en la que, por ejemplo, en la cibernética se promueve una sensación de interconexión ilimitada, una cohesión de grupos, de ideales y espíritu.

El docente ha de aprovechar este marco de las comunidades virtuales, así como su correlación con espacios tradicionales audiovisuales porque ambos filtran argumentos relacionados con una nueva conciencia, un nuevo paradigma que habla de un aprendizaje holístico dirigido, por tanto, no sólo a la mente, sino al cuerpo y al espíritu, que habla de sistemas de enseñanza que estimulen las inteligencias múltiples, la armonización de los dos hemisferios cerebrales y del desarrollo de la inteligencia emocional. Este paradigma bebe sus fuentes en marcos muy antiguos, desde los ancestrales movimientos indígenas, pasando por la filosofía griega, persa, y egipcia; el hermetismo, el gnosticismo, el pitagorismo, el ocultismo; las filosofías orientales y holísticas, la cábala, la teosofía, etc, (Tarnas, 2008).

En los últimos 10 años va in crescendo la producción fílmica de contenidos mitológicos que reúnen un trasfondo místico sin igual, trilogías comerciales como *Matrix*, *El Señor de los Anillos* o la recién estrenada *Avatar* conviven con multitud de series televisivas de extraordinario éxito como *Lost*, *Battlestar galáctica*, *The 4400*, *Entre Fantasmas*, *Medium*, etc, todo en un universo donde la lucha del bien contra el mal, ya no sólo cuenta con los superpoderes de unos *Héroes*, -como la serie norteamericana que lleva el mismo nombre, o como la recién estrenada española *Los protegidos*-, sino que éstas habilidades extraordinarias les son concedidas con un fin más trascendente, en la mayor parte de los casos salvar al mundo del caos y si es posible a través de un trabajo en equipo. Muchas de éstas producciones cuentan con sus videojuegos correspondientes, aunque es mayor el mercado de creaciones en videojuegos sin filmografía de base con contenidos filosóficos y religiosos más que

controvertidos, como por ejemplo la producción japonesa *Shin Megami Tensei: Nocturne*<sup>1</sup>, que puede traducirse como “la verdadera diosa reencarnada” cuyo argumento habla de universos paralelos y de criaturas mitológicas que sirven al caos y a la luz.

Curiosamente un argumento, que se repite sin cesar en multitud de historias sagradas, y que han recuperado auge ante el fenómeno psicosocial que emerge especialmente a finales del siglo XX y las puertas del siglo XXI, en un marco de desconcierto ante el desequilibrio climático, la carrera tecnológica desenfrenada, la crisis financiera, las altas cotas de violencia y la pérdida de valores e ideales. Fenómeno que encuentra el caldo de cultivo perfecto para dar rienda libre a profecías indígenas como las mayas o las hopis, conjunciones astrológicas que anuncian una nueva era a partir del 2012, o multitud de credos espirituales, que hablan de un necesario cambio de conciencia, de giros trascendentes en la humanidad y de apertura mental hacia realidades desconocidas.

Los teóricos aluden a que la religión está más llamada a transformarse que a desaparecer. Mientras, se convive en un universo donde la religión civil continúa existiendo a través de rituales públicos, liturgias cívicas o políticas. La psicología ha recogido la trama iniciática como técnica de autoaprendizaje y autoconocimiento, porque los dioses y demonios siguen activos actualmente. Y ya no es el capellán el encargado de ayudar a lidiar la batalla, ahora lo son los psiquiatras, la literatura, los libros de autoayuda, el cine, una buena historia televisiva e incluso un buen videojuego.

## **1.Ocio y liturgias sagradas**

Dado que la producción audiovisual constituye un gran difusor de mitologías y a la vez de códigos de comportamiento se han efectuado investigaciones cuyo objeto de análisis parte de las producciones televisivas, películas y por extensión el mercado del videojuego, especialmente los productos correspondientes al género fantástico, aventuras y ciencia ficción.

Si la identificación de los espectadores con los ideales de un mundo irreal que plasma el cine, las series de ficción o los videojuegos es útil para colmar ideales éticos fuera de este mundo o para estimularnos y regresar con más ganas de comprometerse en él ¿hasta qué punto éste tipo de ocio nos rehace o simplemente nos evade, alienándonos todavía más y alejándonos de nosotros mismos? ¿hasta qué punto están substituyendo las liturgias profanas a las oficialmente sagradas?

Porque para toda cultura, lo sagrado es lo que resulta significativo, lo que verdaderamente afecta a las personas y a los colectivos. Sagrado procede de

---

<sup>1</sup> Se Sitúa en el Japón de los 90, donde un experimento de teletransporte abre la puerta a un universo paralelo por el que comienzan a entrar criaturas mitológicas de todas las religiones, pero unos sirven a la Ley y quieren instaurar el Reino de los Mil años (un paraíso terrenal gobernado por Dios tras la segunda venida del Mesías) y los otros siguen al Caos. Sólo unos pocos elegidos podrán acceder a él, mientras que los demás serán exterminados y caerán en el olvido. Aunque Lucifer proporciona libertad de acción y pensamiento, el resultado puede terminar en anarquía y continuo sufrimiento para la humanidad.

la raíz indoeuropea “sak”, que significa conferir existencia, hacer que algo llegue a ser real. El ocio se convierte en ámbito sagrado cuando es capaz de trasladar a las personas a unas coordenadas espacio-temporales diferentes a las ordinarias (Melloni, 2004).

Otras cuestiones son: ¿puede el cine, las series televisivas y los videojuegos convertirse en referentes de valores fundamentales?, ¿puede el contenido de una película o un videojuego religarnos con lo más profundo de nosotros mismos, de la esencia humana o de la comunidad?

Mientras el ocio tiene por función primaria distraer y descargar tensiones, el culto tiene como misión religar con lo trascendente o con lo más profundo de nosotros mismos, o puede que permita experimentar algo relevante que transforme a aquel que ha participado. ¿Puede una película transmitir una transformación similar?, ¿podemos experimentar algo semejante cuando interactuamos en un videojuego?

Por último cabe cuestionarse ¿porqué los nuevos formatos televisivos, de cine y videojuegos están incorporando contenidos místicos, mágicos y religiosos? ¿Realmente responde a una necesidad latente de la sociedad que busca salida a la crisis de valores?

Las obras de ficción recogen el renovado interés por lo místico y lo mágico. Surgen *best sellers* que exploran estos temas, como *Las nueve revelaciones* y *El Código Da Vinci*, o las novelas de J. K. Rowling, sobre magia y artes ocultas (comenzando por *Harry Potter y la Piedra filosofal*, título explícitamente alquímico, en 1997), mientras el cine y el mercado del videojuego aprovecha hasta la última consecuencia el reto de las epopeyas de siempre. A su vez representan un esquematismo que ha acompañado a las tradiciones religiosas, en especial la judeocristiana. Los medios exponen perfectamente el camuflaje de lo sagrado en lo profano, la sociedad “*continúa elaborando mitos y manipula los ritos, y los símbolos de siempre, evacuando lo sagrado por la puerta, y reintroduciéndolo por la ventana*” (Estruch, 1994:277). Sin duda, desde la democracia griega, pasando por la constitución francesa y continuando por la *American Way of life*, muchas estructuras que fundamentan nuestra vida social beben de religión civil por todos lados (Eliade, 1996).

## **2.El viaje iniciático del espectador**

Por otro lado el espectador no es consciente, pero la mayoría de las historias que nos explican en la pantalla grande y en la del ordenador, siguen el lenguaje del héroe, las etapas de un viaje iniciático que tiene sus orígenes, nuevamente en los mitos y en las filosofías religiosas. Se ha efectuado un análisis narrativo en éste sentido de tres trilogías cinematográficas *Matrix*, *El señor de los Anillos*, *La Guerra de las Galaxias*<sup>2</sup> y sus correspondientes videojuegos, en el trabajo de investigación “Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas” (Clop, 2009), a través de la metodología de los autores especializados en la teórica narrativa -

---

<sup>2</sup> La trilogía analizada se refiere a las tres primeras películas de la saga Galáctica que empezó en 1977 con el episodio *La Guerra de las Galaxias. Una nueva esperanza*, tras continuar tres años después con *El Imperio contraataca* y cerrar esta primera etapa con *El retorno del Jedi*.

Christopher Vogler (Vogler, 2002), Vladimir Propp (Propp, 1981) y Joseph Campbell (Campbell, 1959), y teniendo en cuenta las teorías de los arquetipos y del inconsciente colectivo de Carl Jung (Jung, 1997)-.

Como conclusión el héroe de las tres trilogías rememora un trayecto del alma humana bajo un prisma mesiánico donde los arquetipos de los personajes nos interconecta con los múltiples roles que el ser humano tiene en la vida (a veces es el inocente, otras el luchador, otras el perdido). Y tiene lugar en un universo repleto de elementos mágicos y religiosos: como es La Fuerza empleada por los soldados Jedi; el uso de los nombres sagrados como el Halcón Milenario (la nave de Han Solo), que recuerda al dios egipcio Horus (halcón); los mitos célticos, druidas y nórdicos de la Comunidad del Anillo o sus innumerables elementos judeocristianos, desde el Hada del Bosque - la Virgen María-, Sauron- el Ángel caído-, Gandalf -el salvador-, o Rivendel -el paraíso terrenal-. En Matrix se abarca desde el neoplatonismo, pasando por el budismo, taoísmo, zen, el cristianismo (Sión es la ciudad del Rey David; Morfeo representa Juan el Bautista; Trinity la Trinidad; Neo, el mesías; Cypher, el traidor); o la mitología griega (el oráculo- que también se manifiesta en otras culturas y religiones-, Perséfone, la mujer de Merovingio, es la diosa griega de los infiernos; Morfeo, dios del sueño; Niobe, es la hija de Tántalo, etc).

### **3.Videojuego, cine y series de ficción televisiva como liturgia urbana**

En nuestra cultura secularizada, los espectáculos contienen una connotación sagrada y disponen de sus propios rituales de religación. Rituales que están presentes en las celebraciones deportivas, en los recitales musicales, en el teatro o en el cine - provocando la identificación con determinados personajes y ejerciendo una función catártica (Gubern, 2000). Liturgia significa etimológicamente “acción del pueblo”.

El trayecto para ver una película puede contemplarse como una liturgia iniciática más: desde el desplazamiento hacia la sala de cine -el primer viaje que nos trasladará fuera de nuestro mundo ordinario-; la espera paciente en la cola para comprar las entradas -donde establecemos nuestros contactos con aliados o enemigos-, hasta la consiguiente entrada en la sala -el vientre de la ballena. En la sala de cine el tiempo y el espacio habituales desaparecen y uno es llevado hacia el mundo que aparece ante los ojos y permite abstraernos del espacio-tiempo ordinarios y así luego regresamos del viaje cargados de sus mensajes y valores.

El videojuego también requiere el paso por un trayecto similar, pero con el factor de la interactividad añadido que no solo amplifica la identificación con los personajes, sino que incluso otorga el poder de rectificar lo acontecido, y además permite ejercer el papel de dioses del Olimpo diseñando el escenario, la acción y la actitud de las acciones de los protagonistas. Además, perdiendo el estereotipo de juegos solitarios, constituye un vínculo que interrelaciona a los individuos, creando comunidades ficticias en una sociedad de pocos vínculos emocionales. Promoviendo una capacidad de inmersión hacia un mundo que

supera la realidad, el pseudoparaíso imaginado, una especie de teletransporte similar a los rituales religiosos. Que nos recuerda el discurso de los tecnólogos sobre el fenómeno de la inmersión y de la interacción *“Esto confiere a la realidad virtual un pasaporte fantástico del que los medios anteriores carecían, el de la experiencia de la telepresencia”* (Vilches, 2001:62).

Dice Xavier Melloni que la diferencia entre la liturgia profana y el culto religioso está en lo que son capaces de movilizar. Mientras que el ocio tiene por función primaria distraer y descargar tensiones, el culto tiene como misión específica religar con Dios, con lo más profundo de nosotros mismos y con la comunidad.

#### **4.El mito y la educación en el marco cibernético**

Hay autores que consideran que *“el ciberespacio constituye una construcción mítica muy contemporánea”* (Catalá, 2000:61), la pantalla se convierte en un escenario mítico donde sin movernos de casa estamos también en otra parte. Donde cada usuario se puede convertir en la encarnación de un mito propio.

Ahora es un momento en que los videojuegos son la primera industria cultural multimedia con un volumen de negocio comparable a la de otras grandes industrias mundiales. Y coincide que está en auge el género de aventuras, aquel en el que tienen lugar un progreso en la trama como ir resolviendo misiones y cuyas acciones –enmarcadas bajo las etapas del héroe- tienen consecuencias. Es el género más galardonado, especialmente en consola y el más solicitado por el público juvenil y adulto en los rankings de ventas. En España uno de cada tres hogares cuenta con, al menos, una consola de videojuegos y el 58% tiene un ordenador (ADESE, 2009) y cerca de 10,4 millones de personas (el 22,5% de la población) se declara videojugadora

En los videojuegos se extrapolan numerosos deseos y necesidades de identificación. Además son un vehículo de cohesión social y de integración de miedos y virtudes, proceso más potente que en el cine porque el espectador interacciona, y puede elegir el personaje que quiere ser, produciéndose algo más allá que la identificación. *“Al igual que el mundo de los deportes, pone a la gente en un estado de ánimo altamente concentrado e intensamente cargado. Para muchas personas lo que se busca en el juego electrónico no es simplemente un puntaje, sino un estado alterado”* (Turkle, 1984:90-92).

Además el jugador es consciente de que su acción no tiene consecuencias en la vida real y además puede rectificar. Además superarse delante de la pantalla representa superarse en la vida real, con la añadidura del papel de los reforzantes que pueden acabar generando comportamientos adictivos. De hecho el videojuego puede ser una alternativa al mundo real donde poder alterar el pasado y donde el poder de la interactividad es mayor que en cualquier otra arte.

Hoy que se habla de la alfabetización haciendo referencia a las competencias y destrezas en el creciente aprovechamiento de las Tic en educación, es ilógico dejar de lado al videojuego. Son un posible recurso didáctico y también formas

culturales que producen y reproducen significados, generando nuevos modos de interactuar y de ser de los ciudadanos. Cabe pues que los docentes exijan contenidos acordes a los desarrolladores puesto que los videojuegos pueden convertirse en soportes adecuados para encarar los desafíos de la educación.

Así hay interesantes trabajos y propuestas: como el acuerdo establecido entre Sony Computer Entertainment España y Santillana Red, para crear el primer videojuego adaptado al plan educativo español (*Buzz! Escuela de talentos*); o lanzamientos como *Sombras de guerra*, de Legend Estudios, que propone revivir la Guerra Civil Española, o el juego *Against the odds* diseñado por el Alto Comisionado de la ONU para los refugiados (Acnur), cuyos personajes son refugiados, profesionales de la ayuda humanitaria, presidentes, activistas, etc; Así mismo la red de Escuela Medias (REM) de Buenos Aires ha efectuado trabajos docentes a partir del mismo juego *Second Life*, el cual ha permitido explorar interesantes posibilidades de participación e interacción.

## 5. Tres últimos ejemplos

En el análisis del trayecto del héroe y su relación con el universo mágico y místico se ha efectuado una exploración de tres últimas producciones de ficción y un videojuego correspondiente: *Avatar*, *Lost* y *Battlestar Galactica*

### *Avatar*

Por un lado la megaproducción cinematográfica *Avatar*, producida y dirigida por James Cameron, ha dado un paso más allá fijando nuevas bases en el cine comercial. Se ha llevado de calle al público gracias al sistema estereoscópico por lo que ha sido el primer pistoletazo de salida del cine 3D e incluso del 4D<sup>3</sup>. Gracias a una tecnología digital y a la nueva cámara virtual Cameron pudo observar directamente en un monitor cómo los actores virtuales homólogos interactuaban con la película del mundo digital en tiempo real, así como ajustar y dirigir las escenas como si fuese acción en vivo. Esta producción de 163 minutos y estrenada el año pasado año, cuenta únicamente con el 40% de escenas rodadas mientras que el otro 60% son animaciones CGI por ordenador, lo que consolida el matrimonio entre el cine y los videojuegos.

El argumento de la película más cara del mundo (237 millones de dólares de presupuesto) se inicia en la civilización de los Na'vi, unos seres azules de tres metros de altura que llevan una vida de profundo respeto con la naturaleza. Ronda el año 2154 y la historia empieza cuando los avatares, unos falsos nativos contruidos con el ADN de humanos y de Na'vi se infiltran en este universo donde tiene lugar una lucha entre los humanos y los indígenas, mientras corre paralela una historia de amor entre una Na'vi y un avatar.

---

<sup>3</sup> La tecnología 3D alcanzará los 40 millones de jugadores en 2014, según el informe de 2009 de Jugabilidad en 3D Esteroscópicas. Y el videojuego de *Avatar* producido por Ubisoft será compatible con visión en 3 dimensiones al conectarse a la consola a un televisor que admita éste formato. Y en Corea se proyectó la película en formato 4D, que consiste en experimentarla en toda su plenitud gracias a una combinación de asientos vibratorios, pulverizaciones de agua, rayos laser y olores sintéticos, que hacen que el público se sienta dentro de la película.

El héroe pasa por todos los rituales iniciáticos hasta comprender cuál es su misión sagrada y acaba liderando la guerra justa, mientras la princesa le hace partícipe de la sabiduría ancestral de su pueblo.

Diversos aspectos procedentes de saberes filosóficos y espirituales diversos se tocan en *Avatar*: el hecho que la mente pueda liberar obstáculos y que estamos conectados a otro yo, recuerda a los cordones y apegos que nos atan explicado por autores de las corrientes del New Age como Carlos Castaneda, o la teoría de los cerebros en cubetas de Jonathan y Hilary Putnam; el don de entrega de los grandes servidores mesiánicos (siempre y cuando les guíe una conciencia superior); el pensamiento budista e hinduista de algunos diálogos que hablan de liberar la mente (*“es difícil llenar un vaso que ya está lleno”*); el respeto a la sabiduría de las creencias, muy propio de las filosofías nativas indígenas; o la crítica a la ambición desmedida, el egoísmo, la soberbia o la destrucción que tanto explican los textos judeocristianos.

Por su parte *Avatar: el videojuego* es una obra de acción que ofrece la posibilidad de disfrutar de dos modos de juego completamente diferentes. Se puso a la venta en diciembre de 2009 y está producido y desarrollado por Ubisoft. Está disponible en PC, Xbox 360, Wii, DS y PSP. En el modo de un solo jugador el argumento de la película es el mismo y el videojugador puede tomar parte de cualquiera de los dos bandos. Así que si el jugador piensa que el avance de la humanidad es lo más importante y que Pandora debe ser arrasada será un marine que contará con un auténtico arsenal militar para acabar con los Na'vi. Pero si por lo contrario la conciencia del videojugador le impide acabar con Pandora puede ponerse al lado de la raza azul.

### *Lost*

*Lost* es una serie de televisión estadounidense producida por ABC Studios y Bad Robot Productions que narra las aventuras de un grupo de supervivientes a un accidente aéreo ocurrido en una misteriosa isla del Océano Pacífico. Desde muy pronto comienzan a observar fenómenos extraños en la isla, y entienden que si quieren sobrevivir van a tener que permanecer juntos.

Ha sido un éxito generalizado en los países en los que se ha emitido, llegando a tener en su primera temporada una media de 16,1 millones de telespectadores en los Estados Unidos, y ha entrado a formar parte con rapidez de la cultura popular estadounidense (ha sido referenciada en multitud de programas de televisión, cómics, canciones, etc).

La serie *Perdidos* tiene como característica, que ha determinado su enorme éxito, la capacidad de combinar de forma magistral elementos tan diferentes como la ciencia ficción, la acción, el drama y el suspense. Además se trata de una serie que va más allá de la televisión ya que Internet, por ejemplo, ha jugado en su desarrollo y su éxito un papel fundamental. Otro aspecto de su éxito es que entronca con cuestiones espirituales y filosóficas, desde los tópicos conceptos de la lucha del bien y del mal, tratado en el pensamiento de Platón, John Locke o David Hume, por ejemplo; las realidades paralelas y los mundos interdimensionales de Lewis Carol; el conflicto de ilusión y realidad de



“La vida es sueño”, de Calderón de la Barca, o la propuesta de la “Sociedad vigilante” de Michael Foucault (donde unos vigilamos a otros como si fuéramos agentes del sistema).

*Perdidos: el videojuego*, comienza con el accidente del vuelo Oceanic 801, momento en que el videojugador ha de elegir a un personaje de la trama y comenzar a resolver una serie de misiones a la vez que ayuda a los compañeros del naufragio y se enfrenta con extraños enemigos. El juego desarrollado por Ubisoft Montreal bajo la dirección del productor Gadi Pollack fue lanzado en febrero de 2008 y está disponible en Xbox 360, Play Station 3 y PC.

### *Battlestar Galáctica*

El último trabajo examinado es otra serie de éxito en los Estados, Battlestar Galactica, estrenada en 1978, y un *remake* realizado a partir de 2003 conocido como Battlestar Galactica (Reimaginada). Y en 2010 se estrenó una tercera serie, denominada *Caprica*. Toda la base argumental es que en algún lugar distante del universo existe una civilización humana que vive en unos planetas llamados “*Las doce colonias de Kobol*”, las cuales permanecen en un débil armisticio con una raza de robots llamados Cylon, quienes, con ayuda del ser humano llamado Voltar, lanzan un ataque nuclear imprevisto y coordinado, devastando los planetas y exterminando sus poblaciones.

La serie hace referencia a las teorías galácticas de las últimas corrientes filosóficas y espirituales de finales del siglo XX que hablan de la raza humana como un resultado de las combinaciones genéticas realizadas por civilizaciones muy avanzadas, que existe un consejo de los 12 que gobierna la Galaxia, y donde aparecen personajes que hoy en día son representativos entre los seguidores de la nueva conciencia. Además cuenta con nombres míticos como la nave “Pegasus” o la piloto “Atenea”, todo en una ambientación general de estética egipcia, centro del conocimiento ocultista que ha dado base a innumerables movimientos de la nueva era.

*Battlestar* cuenta con videojuegos en formato Xbox y Ps2 y ha dado el salto al género de juego de rol con la compañía Bigpoint Games, especialista en videojuegos online masivos multijugador, al estilo World of Warcraft, ambientado en el universo de Battlestar donde el navegador puede dejar de ser humano o cyclon y en el que pueden hacerse misiones del tipo espacial, y misiones de a pie y de exploración. En el videojuego el jugador es el joven piloto Adama de la nave Vipers, una nave de combate espacial de última generación y cuya misión es defender la raza humana de los poderosos cyclons.

## **6.Etapas del héroe y aspectos espirituales en los videojuegos**

Las tres series y sus videojuegos corresponden al recorrido del héroe que propone C. Vogler, con la diferencia que éstos últimos destinan pocas pantallas para la etapa de la celebración de la victoria y el descanso puesto que el juego requiere mucha acción, además cuesta distinguir las etapas de clímax por la

misma razón, aunque se logra diferenciarlas por la dificultad de las misiones. En el estudio “Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas” se escogió el videojuego *La amenaza Fantasma* (*Star Wars*), *La dos torres* (*El Señor de los anillos*) y *Enter the Matrix* (*Matrix*). Pero al igual que éstos los videojuegos *Lost*, *Avatar* o *Battlestar Galáctica* escogen personajes de mucho movimiento y escenarios variados donde tienen lugar multitud de misiones que resolver. Aunque en cada pantalla tiene lugar una batalla es en la última cuando tiene lugar la resurrección del protagonista, donde el jugador ha de mostrar mayor destreza dada la dificultad del objetivo.

Es muy habitual que en los videojuegos aparezcan pocos protagonistas y éstos sean muy polarizados, puesto que la acción se basa en la lucha de los buenos contra los malos. Aunque cabe destacar que la lucha de los buenos, como ocurre en *Avatar*, ofrece opciones de lucha más pacífica donde la sagacidad, la infiltración y la inteligencia sean los aliados del videojugador.

Los aspectos religioso-filosóficos también aparecen, así en *Avatar* las redes de conexión entre los Na'vi y los árboles, simboliza el conocimiento, o con los animales, simboliza el vínculo afectivo, también la reunión del pueblo es una plegaria, necesaria para descubrir el vínculo con la vida; en *Battlestar* los ascensores son el ascenso a los cielos de los personajes o el descenso a los infiernos, y los vehículos, representan la capacidad de dirección de las vidas de los protagonistas, etc.

Resulta interesante el proceso de identificación con el personaje puesto que se hace más intenso porque depende del saber jugar bien hacerle revivir, y también existe otro concepto del morir ya que no significa que el personaje desaparezca de la escena como en el cine. Si muere fracasa la misión y no puede avanzarse en el juego, pero puede repetirse la escena hasta superarla. El nivel adrenalínico del jugador puede ascender muchísimo porque son muchas vidas que están en juego y mucho tiempo dedicado para perder de nuevo la partida, si fracasa el personaje, el jugador puede identificar que fracasa él mismo.

La capacidad de recuperar vidas buscando elementos o utensilios motiva también al jugador, que a veces deberá responder acertijos para avanzar. Una vez más la sabiduría y la agilidad imperan sobre la fuerza porque el juego, a medida que va avanzando, exige que se elimine, cada vez, a menos enemigos. Se produce como un acercamiento a la transformación del héroe y por tanto comienza a degustar el elixir de la recompensa.

## **7.Conclusión**

La visión del mundo que, tras la estela de la revolución científica, surgió y se estableció durante la Ilustración, inspira todavía hoy las actividades y los valores que mayor influencia ejercen. De esta manera el yo moderno aún vive en un universo vasto y ajeno, resultado aleatorio de procesos exclusivamente materiales, indiferente a las aspiraciones espirituales y morales de la

humanidad. Por suerte la literatura, la música, las producciones cinematográficas y muchas otras formas de arte siguen sosteniendo argumentos con valores éticos y sagrados, y por extensión otras producciones de los medios de comunicación que tienen lugar en la televisión o videojuegos, aunque lo muestren de forma camuflada.

El análisis a través del viaje del héroe de éstas obras tan populares y con tanto trasfondo místico plantea que la autoconciencia intelectual requiere hoy una nueva evolución, y para que esto ocurra *“es esencial un sentido pacientemente desarrollado de empatía intelectual e imaginativa, de observación y análisis receptivos, respetuosos y llenos de confianza. La conciencia de esta necesidad ha estimulado a nuestra época a volver a mirar, con un nuevo respeto, las épocas, tradiciones y culturas en que esas epistemologías se cultivaron durante mucho tiempo: antiguas, indígenas, chamánicas, místicas y esotéricas”* (Tarnas, 2008:695).

Bajo el argumento de Avatar se esconde la necesidad de conectarse con el vínculo de la vida, con el templo de cada uno, porque tal y como recogen los movimientos de nueva conciencia, cada persona es sagrada, por eso la unión (en común-unidad) de todos hace a uno más grande. Los mensajes que camuflan o vierten directamente series de ficción y videojuegos hablan de tiempos de cambios trascendentes en la humanidad, de apertura mentales hacia realidades desconocidas, de revisión de valores y de grandes pruebas personales.

El nuevo paradigma intenta dar también respuesta a un momento de crisis en la pedagogía tradicional porque todo sistema de enseñanza necesita de nueva acción y cambio. Zachary Landsdowne advierte que *“Una educación teórica, basada en leer y escuchar instrucciones, es una manera de escapar de la realidad (...), es tener la ilusión de progreso, sin pensar, llevando a cabo las cosas de manera mecánica. La verdadera educación es la que provoca cambios en la vida del estudiante”* (Landsdowne, 1993:54). Todo esto provoca tener en cuenta nuevas pautas de aprendizaje que den la bienvenida a los métodos alternativos activos integrales, que tienen en cuenta la interculturalidad, la armonización de los dos hemisferios cerebrales, la estimulación de las inteligencias múltiples y el desarrollo de la emocional. En un panorama donde los medios audiovisuales y la interactividad de los videojuegos pueden llegar a tener un buen papel si los profesionales en educación y las empresas del sector<sup>4</sup> consiguen trabajar conjuntamente en convertir a éstos productos en soportes adecuados para encarar los desafíos de la actual y nueva enseñanza.

*“El problema en la actualidad es la falta de un valor trascendente, la falta de “algo” que conjugue espíritu y materia, dando lugar a una “espiritualidad práctica y a una materia con sentido”. Ese “algo” es lo que hace que cada cosa sea sagrada, que cada labor será sagrada, que cada actividad sea sagrada y tenga sentido”* (Juan Ángel Moliterni).

¿Porqué no aprovechar en las aulas los conceptos que Avatar ofrece entorno a la visión de la común-unidad para salvaguardar la naturaleza del planeta, o el respeto a la sabiduría ancestral, a la diversidad de creencias y razas, como a la Madre Tierra, o la necesaria integración sin romper la armonía de los pueblos.

---

<sup>4</sup> Según el Informe ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) en España hemos pasado de 29 empresas del sector a un centenar desde 2007

La película ofrece un interesante argumento de la biología del bosque: *“Hay una red de energía que fluye a través de todos los seres vivos. Hay una comunicación electroquímica entre las raíces de los árboles como la sinopsis entre las neuronas. Cada árbol es una red global. Pueden subir y descargar datos, memoria. Todo es posible a través del flujo de la energía que todo lo penetra, y así nosotros estamos conectados con el todo”*. ¿No es éste un concepto del nuevo paradigma de conciencia que repiten sin cesar producciones de ficción que podrían estimular al espectador a religar con lo más profundo de uno mismo, de la esencia humana o de la comunidad? ¿No es esto suficientemente trascendente y relevante como para que transforme a todo aquel que visualice o interactúe una obra de ficción? Igual, en un futuro no muy lejano, los nuevos templos, donde ancestralmente se impartían las grandes sabidurías, serán espacios abiertos, que quizás cuenten, entre otras cosas, no sólo con pantallas de ordenador sino también con videojuegos como soportes de aprendizaje.

## 8. Referencias bibliográficas

- ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), (2009): Estudio de hábitos y usos de los videojuegos en España. Año 2009. GFK Group. <<http://www.adese.es/web/informes.asp>> [consulta 2 de febrero de 2010].-(2008): Estudio de hábitos y usos de los videojuegos en España. Año 2008. GFK Group. <<http://www.adese.es/web/informes.asp>> [consulta 2 de febrero de 2010]
- ARANGUREN, J.L. (1994): “La Religión, hoy”, en: VVAA, Formas modernas de religión. Madrid: Alianza Editorial.
- BEN EZRA, A. (2000): Astrología Medieval. Libro de los Juicios de las Estrellas. Tomo I. Libro introductorio. Alicante: Editorial de Sirventa.
- BERTRAND, Cristina Bertrand, (1987): El Sentido de la naturaleza: síntesis del pensamiento occidental y chino y su expresión en la pintura del paisaje. Tesis Doctoral. Madrid: Universidad Complutense,
- BOSC, J. (2001): “La New Age i l'increment dels esoterismes”, en VV AA, Les noves formes de religiositat (edit. Joan Estruch). Barcelona: Cuïlla.
- CAMPBELL, J. (1959): El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito. México: Fondo de cultura económica. 3ª edición, 1997.- (1993): Los mitos, su impacto en el mundo actual. Barcelona: Editorial Mairós.
- CARPENTER, H. (1993): Cartas de J.R.R. Tolkien. Selección de H. Carpenter con la colaboración de C. Tolkien. Barcelona: Minotauro.
- CATALÀ, J.M.(2005): La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual. Bellaterra: Servei de publicació de la Universitat Autònoma de Barcelona.-(2000): “La mirada difusa: formaciones y deformaciones del espacio mítico contemporáneo”. Anàlisi, Bellaterra, núm 24, p. 55-69.

- COLBERT, D. (2003): Los mundos mágicos de El Señor de los Anillos. Mitos, leyendas y datos fascinantes. Barcelona: Ediciones B. Grupo Z.
- CLOP, V.(2009): Narrativas audiovisuales y liturgias religiosas. Bellaterra:Departament de Periodisme.Universitat Autònoma de Barcelona.
- DÍAZ-SALAZAR, R. (1994): “La Religión vacía. Un análisis de la transición religiosa en Occidente”, en VVAA, Formas modernas de religión.Madrid: Alianza Editorial.
- DURKHEIM, É. (1987): Les formes elementals de la vida religiosa. Barcelona: Edicions 62 / Diputació de Barcelona
- ELIADE, M. (1996): Historia de las creencias y de las ideas religiosas. Coordina Richard Schaeffer. Barcelona: Herder-(1983): Lo sagrado y lo profano. Barcelona: Punto Omega.
- ELTCHANINOF, M y VILCHES, L., (2007):“A propósito de “Apocalipto”.El retorno del cine épico 1”, en Guión actualidad, Barcelona, 25 de enero:. <http://antalya.uab.es/guionactualidad/spip.php?page=recherche&recherche=cine+%E9pico> [Consulta: 05 de marzo de 2007].
- ESTRUCH, J. (2001): “El món de les sectes ”, en VV AA, Les noves formes de religiositat (edit. Joan Estruch).Barcelona: Cuïlla.-(1994): “El mito de la secularización”, en VVAA, Formas modernas de religión.Madrid: Alianza Editorial.
- GUBERN, R. (2002): Máscaras de la ficción. Barcelona: Anagrama. Colección Argumentos.-(2000): “Un lúcido exegeta de la cultura mediática”. Anàlisi, núm 24, Bellaterra, p. 163-181.
- JUNG, C.G., (1997): El hombre y sus símbolos. Barcelona:Biblioteca Universal Contemporánea.
- LAFRANCE, J.P. (1994): “La machine metaphysique:Matériaux pour une analyse des comportements des Nintendo kids”, en Réseaux, nº67; París, pp. 9/32
- LANDSDOWNE, Zachary, (1993): La sanación por los chacras. Madrid:EDAF.
- LEDIBERDER, Alain, (1993): “Le déclin de la télévision” en Médiaspouvoirs, abril/maig, París, pp. 67/73.
- LEVIS, D. (1997): Los videojuegos, un fenómeno de masas. Barcelona:Paidós.
- LEVIS-CZERNIK, D.S. (1995): Los videojuegos: un camino hacia el ocio virtual.Bellaterra:Departament de Periodisme. Universitat Autònoma de Barcelona.
- LOTTIER, C. (1995): “Le jeuvideo, laboratoire du multimédia”, en Médiaspouvoirs, nº 37, París, pp. 56/64
- MARTÍNEZ CORTÉS, J. (2001): “Aproximación sociológica a les noves formes de religiositat ”, en VV AA, Les noves formes de religiositat (edit. Joan Estruch).Barcelona: Cuïlla.

- MELLONI, X. (2004): "El cine y la metamorfosis de los grandes relatos".<http://Miraquepasa.blogia.com>.Cristianisme i justícia. [Consulta: 10 de octubre de 2006].
- MERLO, V.(2001): "La fascinació de l'Orient", en VV AA, Les noves formes de religiositat (edit. Joan Estruch).Barcelona: Cuïlla.
- MINOIS, G. (1996): Histoire de l'avenir. Des prophètes à la prospective.París: Librairie Arthème Fayard.
- MORENO, P.M.(2003): "El videojuego: lecciones de la primera cultura multimedia". en:BUSTAMANTE, E.,: Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Barcelona: Gedisa. Multimedia 25.
- PÉREZ-MARTÍN, J.; RUIZ, J.; ENGUITA, C. Influencia del videojuego en la conducta de los usuarios y habilidades que desarrolla en los mismos. Universidad Europea de Madrid. Observatorio del videojuego y de la animación, 2005 <http://www.adese.es/web/informes.asp>. [Consulta: 07 d'abril de 2007].
- PRADO, O.E.,(2004): El Videojuego: análisis y clasificación de interfases. Bellaterra: Departament de Comunicació Audiovisual.Universitat Autònoma de Barcelona.
- PROPP,V. (1981): Morfología del cuento. Madrid, Fundamentos.
- (1979): Las raíces históricas del cuento. Madrid, Fundamentos.
- RANK, Otto (1981): El mito del nacimiento del héroe. Barcelona: Paidós.
- RIFFARD, Pierre A.(1990): L'ésotérisme. qu'est-ce que l'ésotérisme? Anthologie de l'ésotérisme occidental. París: Bouquins.
- RIVIÉRE, C.,(1992): "Le rite enchantant la concorde". Cahiers Internationaux de Sociologie.ParísVol XCII, 1992, pp 5-71.
- ROBERTSON, R. (1998): Arquetipos junguianos. Una historia de los arquetipos. Barcelona: Paidós.
- TARNAS, R. (2008): Cosmos y psique. Girona: Atalanta S.L.
- TCHOU-COTTA (2005):"El héroe mitológico 2.La historia sin fin, Han Solo", en Guión actualidad, Barcelona, julio: <http://antalya.uab.es/guionactualidad/spip.php?page=recherche&recherche=cine+%E9pico>. [Consulta: 03 de marzo de 2007].
- TORRES, A.,(2001): "Cristianisme, modernitat i noves religions ", en VV AA, Les noves formes de religiositat (edit. Joan Estruch).Barcelona: Cruïlla.
- TOLKIEN, J.R.R. (1993): El Señor de los anillos.Barcelona, Minotauro.
- TURKLE, S. (1994): The Second self: computers and the human spirit. New York:Simon and Schuster.
- VVAA (2002): En torno al mito. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- VILCHES, Lorenzo, (2001): La Migración Digital. Barcelona:Gedisa.

-(1998): La lectura de la imagen: Prensa, cine y televisión. Barcelona: Paidós.3ª edición.

VOGLER, C. (2002): El viaje del escritor. Barcelona: Nontropo.